

overview of the relations between sections. Some authors have found that with such an overview, information is looked up faster and remembered better. In this study, the question was examined as to whether a structural overview also leads to a deeper understanding. Forty students read a hypertext about the effects of ultra-violet radiation in one of two presentation conditions (structural overview condition, but just in the format of a list). After reading, they got text based questions and also inference questions. The results supported our hypothesis that a structural overview may hinder the understanding of less knowledgeable readers, because it draws their attention to the textual macrostructure at the expense of attention to the microstructure of the text.

Herre van Oostendorp es profesor-investigador del Institute of Information and Computing Sciences, Utrecht University. Entre sus publicaciones se encuentran: "Updating situation models derived from newspaper articles" en *Medienpsychologie* 8, 1996; en colaboración con S. R. Goldman *The Construction of Mental Representations during Reading* (Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1999); en colaboración con C. van Nimwegen y M. Pouw "The influence of structure and reading-manipulation on usability of hypertexts" en *Interacting with Computers* 12(1), 1999. E-mail: herre@cs.uu.nl

LOS RÉGIMENES ESCÓPICOS DE LO VIRTUAL

NOËL NEL

El objeto que aquí tratamos es difícil de delimitar, y no se sabe demasiado cómo llamarlo. ¿Es necesario movilizar el singular (lo virtual) o el plural (las nuevas tecnologías o imágenes)? ¿Es necesario tomar al pie de la letra las metáforas que ocupan el dominio? Digamos, para comenzar, que el objeto proteiforme de este discurso tiene una dimensión "meta", porque la computadora es una metatecnología, y que, como herramienta de mediación entre vehículos de significaciones, tiene un estatus metasemiótico, pues pone en relación y a la vez marca su impronta. Es un objeto inestable, frontera, intermediario, híbrido. En una palabra estamos próximos a un concepto como el de "entre-mundo" elaborado por Klee, y que podemos entender como lo indeterminado predeterminado.

Se tendería a creer que con las nuevas tecnologías nada cambiaría o que todo sería fundamentalmente transformado. Digamos más bien que asistimos a un cambio evidente, sentido por algunos pensadores lúcidos. Simondon (1969) estableció bien que las transferencias tecnológicas piden tiempo, tiempo de adaptación y de latencia: no se hacen de manera absolutamente continua, ni tampoco discontinuamente, sino que realizan sistemas sucesivos de coherencia.

Para aprehender un poco estos cambios, parece juicioso movilizar el concepto de régimen escópico (Nel 1996), que aborda de frente la heterogeneidad aparente de las prácticas iconológicas y la complejidad del campo de

visión de la cultura occidental. Pone al día las formaciones históricas relativas a la construcción de las miradas, actos de percepción, comportamientos y prácticas, todo lo que programa relativamente conceptos, perceptos, afectos y emociones estéticas. Es asimismo efecto, sistema ligado a contextos precisos (institucionales, jurídicos, epistemológicos, tecnológicos, sociales) donde intervienen dispositivos, máquinas y redes. Aquí me limitaré a la descripción de los regímenes escópicos de lo virtual.

1. ENSAYO DE DEFINICIÓN DE LO VIRTUAL OBJETIVO

Lo virtual que nos proponen los dispositivos basados en imágenes se presenta en primer lugar como un “entre-mundo” consistente, luego como un intermediario posible entre el mundo fáctico y el mundo ficcional, los cuales pueden implicar múltiples hibridaciones.

1.1 *Lo virtual como “entre-mundo”*

Como “lugar intermediario”, lo virtual figurado propone a la vez visualidad, modalización, interactividad, mediación y semiotización. Entre todos los conceptos clásicos utilizados para describir el régimen icónico de la fotografía, el cine y la televisión se hallan los conceptos de representación, iconicidad, figuratividad, figuralidad; lo virtual hace necesario detenerse en el concepto de visualidad. En efecto, las imágenes digitales e imágenes de síntesis crean sobre todo una nueva especie de aparecer; ellas la objetivan, la vuelven perceptible y sensible. En todos los casos, lo virtual propone un determinado orden de visibilidad que no se puede pensar con las categorías tradicionales de la certeza epistemológica (la representación, por ejemplo). El nuevo orden visual instalado por lo virtual obliga a pensar diferentemente las categorías de tema, de objeto-imagen, de espacio-tiempo; obliga, en definitiva, a repensar el conjunto del paradigma galileano-cartesiano-retiniano. En la sustancia de la expresión, el sujeto creador no deja más su rastro. Ya no existe la posición epistémica del sujeto observador trascendental convocado por la pintura, la fotografía, el cine o la televisión.

El sujeto llega a ser un sujeto desfocalizado, descentrado, desindividualizado, un sujeto transitorio, un sujeto trayecto. Al mismo tiempo, se vuelve sujeto activo que se implica en la interactividad, “especta-actor” (Weissberg) que se reposiciona dinámicamente, involucrado en experiencias sensoriales y afectivas, así como en relaciones inéditas entre cuerpo y espacio (en el caso de los regímenes inmersivos). El objeto virtualizado se ve dotado de un estatus existencial nuevo: se transforma en una entidad en sí, fuertemente autónoma

y que tiene la cualidad de ser un ser que posee en sí la razón y el principio de su propia existencia. Se hace objeto complejo, voluntarioso, infinito. Sin exagerar, se puede decir que el objeto virtualizado puede ocupar el estado intermediario entre el caos y una forma perfectamente identificable, y cuando es interactivo deviene un cuasi sujeto. Sobre el plano de la espacialidad, dos fenómenos mayores ameritan nuestra consideración. En principio una deslocalización o desterritorialización, un espacio mental, abstracto, simbólico intermediario, que firma la disolución del referente único, si se quiere paradójico, y que desarrolla sus visiones por zonas, sus niveles de profundidad, sus puntos de vista imposibles, su mezcla de verticalidad y horizontalidad, parte y todo, exterioridad e interioridad, su fluidez trabajada por las metamorfosis. A continuación, una translocalización o abolición de las distancias como sitios electivos de producción (sala de concierto, de teatro, de exposición) en las experiencias en redes a través del mundo. En cuanto a la temporalidad, se harán constataciones del mismo orden, que se resumen en un régimen de acronía como desligamiento de toda temporalidad de referencia y apertura a cronologías plurales.

Toda virtualización comporta, por de pronto, una cascada de modalizaciones que traducen el espacio-tiempo en ecuaciones de puntos, que introducen un sistema numérico, que tratan un problema proponiendo una equivalencia. Se tiene, entonces, una abstracción, una formalización del pensamiento. El pixel de la computadora es el resultado de un proceso matemático. El objeto visible propuesto es un conjunto de parámetros cuantificables, descriptibles según una racionalidad. La imagen deviene un sistema de coordenadas espaciales, de datos numéricos que componen una matriz de números y de valores de colorido para cada punto. Para crear la visualidad es necesario seleccionar datos, testar entidades o conceptos, generar complejidades y comunicarlas. Modalizar llega a ser asociar un modelo objeto (diagrama de datos en un sistema), un modelo dinámico de operaciones (estados y acontecimientos en un escenario), un modelo de transformaciones en el seno de un programa que funciona en postas (tecnológicas y simbólicas) entre el objeto a virtualizar y la imagen serial a darse, pues esta imagen es un espacio de parámetros multidimensionales.

Toda virtualización actúa, así, como ayuda y amplificador del pensamiento, puesto que permite producir la vida a través de fractales. De ese modo se ponen en crisis el cierre de la imagen, la cual deviene totalmente penetrable y modificable, y la estabilidad o integridad de la forma, que no es más que una simple etapa de una matriz de metamorfosis. Se comprende, entonces, que es lícito hablar de una cierta matematización del mirar: materializar una dimensión lógico-matemática del intelecto y desplegar un pensa-

miento instrumental autorreferente, surgido del interior a partir de números y matrices. El cambio que se opera es la puesta en marcha de otro régimen de pensamiento y experiencia entre ver y saber, visible y discursivo (legible y lógico). Como lo hace ver Deleuze y Guattari (1980), a la hegemonía de la dualidad ojo/naturaleza sucede la dualidad cerebro/información, para establecer otro plan de existencia de lo visible que conviene aprehender en todas sus dimensiones.

Con la interactividad, siempre relativa, el modelo o programa se abre a la experimentación, y el antiguo espectador de medios (exposición pictórica y fotográfica, representación cinematográfica) se vuelve un actor que puede explorar entidades virtuales. Dos niveles se distinguen: el nivel externo, una relación entre la entrada de sensores (mouse, lápiz, *joystick*, etc.) y la salida de pantallas variadas, y un nivel interno, que es la relación autosuficiente del objeto con él mismo, objeto que accede a la autonomía gracias a la interactividad que guía su estrategia de movimiento. En lo que se denomina el tiempo real, la operación se hace con una extrema rapidez, se simula el contacto inmediato o se aproxima a él, se expulsan los intermediarios, en resumen, se introduce la presentación en la actualización de los fenómenos. El sentido surge, entonces, de la conmutación del receptor habitual en emisor, operador, actor. El enunciado se hace enunciante, espacio de fases abiertas a las variaciones y a las modulaciones. El cuerpo se viste y se involucra en eso: el gesto para los comandos digitales, la multisensorialidad para los dispositivos de inmersión, la experimentación en los ambientes o escenografías como territorio de experiencia. La interactividad aparece, pues, como una nueva relación entre la inteligibilidad predeterminada, lo sensorial y lo afectivo indeterminado.

Sobre el plano semiótico, lo virtual se encuentra en la punta de diamante de cuatro grandes tipos de mediaciones. La mediación inteligible (modalización de saberes y de adecuaciones cognitivas) parece ser la dimensión pregnante del nuevo orden simbólico propuesto. Ella instauro otro pensamiento hecho de conceptos visuales, y, a veces, de una suerte de "ideografía dinámica". La mediación sensible (imágenes-sonido-texto) implica una visualización compleja y grados de presencia variables (presencia a distancia, clonación). En este nivel lo pensable intenta enriquecerse con la multisensorialidad. La mediación afectiva, deconstrucción de la postura contemplativa y promoción de sensaciones nuevas (telepresencia, teleexistencia, teleoperación, televirtualidad), interroga las búsquedas identitarias. La mediación estética produce una nueva modalidad de atención. Es necesario, entonces, desarrollar los regímenes escópicos de lo virtual como la acción concurrente de las cuatro mediaciones señaladas.

1.2 Lo virtual y la hibridación de mundos

Las relaciones posibles entre lo fáctico, lo ficcional y lo virtual son numerosas y complejas. Llamamos hibridación al proceso de mutación de formas que surge de una teoría general de formas como objetos-fronteras figurados. En el cuadro esquematizado a continuación por un cubo (figura 1), los modelos virtuales pueden comprometerse en dos grandes direcciones de evolución. Cuando se aproximan a lo real, justo hasta generar un modelo isomórfico a él, se hace visible el dominio fáctico virtualizado/virtual autenticante. La performatividad técnica y lógica se pone al servicio de la performatividad científica. Se está en la frontera entre lo posible y lo real (determinado, conocido), y se intenta, por la virtualización, concretizar espacios intermediarios (ganancia de existencia), explicar ciertos fenómenos oscuros (ganancia de conocimiento), recorrer más rápido el camino de lo posible (ganancia de tiempo).

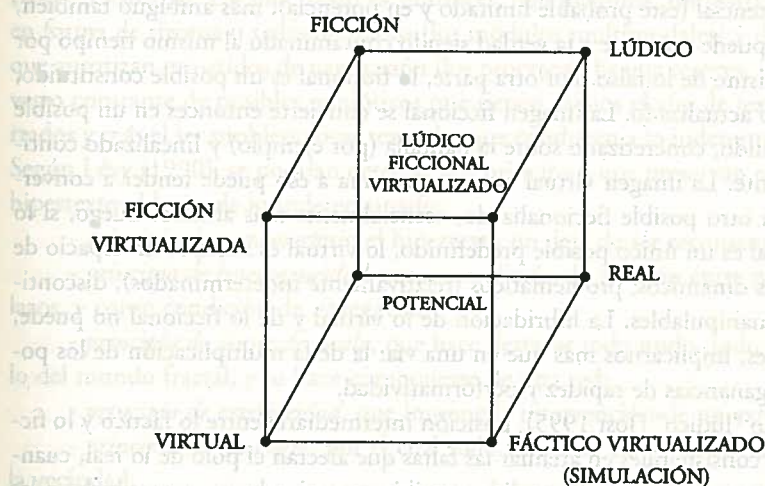


Figura 1. Relaciones entre lo fáctico, lo ficcional y lo virtual.

Cuando los modelados virtuales se aproximan a la ficción justo hasta producir la ficción virtualidad/virtual ficcionalizada, que se podría denominar "imaginario aumentado", la performatividad técnica y lógica se pone al servicio de la performatividad simbólica e imaginaria. Por supuesto, lo virtual puede también permanecer anclado en su territorio de origen. Desarrollemos, entonces, el conjunto de estas situaciones y paradigmas diferentes en los cuales ellos se basan.

Lo fáctico es lo real, lo actual en la obra, el mundo de la experiencia común. En términos de creencia, pertenece al orden de lo existente que se que-

rría innegable. La imagen fáctica (fotografía de reportaje, documental cinematográfico, reportaje televisivo) quiere ser homóloga a los referentes reales y se evalúa en términos de verdad/falsedad. Se inscribe en el orden de lo probable: parecida a las adquisiciones de nuestras experiencias y a las enseñanzas que nos proveen nuestras estadísticas de frecuencia. Es una representación de lo real. La imagen virtual que se vuelve por completo hacia lo real funciona como otro modo de ser, otro probable cuyas diferencias con lo real existente pueden describirse: el ser virtual es un ser en potencia (no actual), múltiple (no único), inteligible (abstracto), desarrollable (ser de pensamiento). La hibridación de lo fáctico y de lo virtual en las imágenes puede implicarse en dos vías: prolongar lo real para explorar sus zonas más inaccesibles, las más invisibles (ganancia de inteligibilidad); transformar lo virtual para darle carne, densidad, presencia (clonación).

Lo ficcional pertenece al orden de lo posible, más rico que lo probable o lo potencial (este probable limitado y en potencia); más ambiguo también, ya que puede acercarse a la verdad siendo contaminado al mismo tiempo por el espejismo de lo falso. Por otra parte, lo ficcional es un posible constituido, pero no actualizado. La imagen ficcional se convierte entonces en un posible constituido, concretizado sobre la pantalla (por ejemplo) y linealizado continuamente. La imagen virtual que se aproxima a eso puede tender a convertirse en otro posible ficcionalizado, esencialmente más abierto. Luego, si lo ficcional es un único posible predefinido, lo virtual es siempre un espacio de posibles dinámicos, problemáticos (relativamente indeterminados), discontinuos, manipulables. La hibridación de lo virtual y de lo ficcional no puede, entonces, implicarnos más que en una vía: la de la multiplicación de los posibles: ganancias de rapidez y performatividad.

Lo "lúdico" (Jost 1995), posición intermediaria entre lo fáctico y lo ficcional, consiste pues en atenuar las faltas que afectan el polo de lo real, cuando dicho real nunca se ha podido percibir, recurriendo, para percibirlo, a las facilidades que permite la ficción: lo real fuera del alcance se pone en escena, reconstituido, parodiado. La orientación de las operaciones es doble: se puede intentar encontrar lo real huido haciendo como si surgiera del momento. Se puede inscribir lo real reconstituido en los modelos ficticios del juego, de la interpretación, del espectáculo, de las modalidades de la ilusión.

El polo supremo de la hibridación sería, desde este punto de vista, la tentativa de virtualización de lo "lúdico del mundo" (Jost 1995) en la analogía digital, según una alquimia cada vez más sutil, que instauraría el ámbito de lo "compuesto". Como dice Stiegler (1997), esto sería volver indistintivos nuestras fantasías y nuestros fantasmas, en el marco de una creencia más sabia, y por eso mismo más sávida y menos crédula.

2. ENSAYO DE TIPOLOGÍA DE LOS RÉGIMENES DE LO VIRTUAL

Siguiendo los cuatro tipos de mediaciones formuladas con anterioridad, se pueden identificar, en el universo que nos ocupa, regímenes de hipertextualización, de hipervisualización, de hipersensibilización y regímenes estéticos.

2.1 Los regímenes de hipertextualización

Con Balpe (1990), se puede denominar hiperdocumento "todo contenido informativo constituido de una nebulosa de fragmentos cuyo sentido se construye por medio de herramientas informáticas, a través de cada uno de los recorridos que la lectura determina" (Balpe 1990: 6), e hipermedia "un conjunto de informaciones pertenecientes a varios tipos de medios (texto, sonido, imagen, programa) que puede ser leído (escuchado, visto) siguiendo múltiples recorridos de lectura, utilizando la posibilidad de multiventana" (Balpe 1990: 18). Un hipertexto es, entonces, una máquina, un instrumento en forma de rizoma o redes de nudos (los módulos multimodales) y de lazos que autorizan recorridos de navegación (los procesos). Es una reserva, un universo constante de posibles semióticos que tienen menos el aire de textos cerrados y más el ser problemáticas textuales que conducen a lo indeterminado. Según Lévy (1990), se podrían detectar seis principios que preservan en todo hipertexto el lugar de lo indeterminado:

- *principio de metamorfosis*: el hipertexto no deja de ser reconstruido;
- *principio de heterogeneidad*, como condición de relación entre nudos y lazos, y como condición de navegación;
- *principio de ajuste de escala*, que hace destacar todo nudo, todo vínculo del mundo fractal, y lo hace componerse de una red;
- *principio de exterioridad*, que impone la intervención de un exterior;
- *principio de topología*, por el cual todo funciona en la proximidad, en la vecindad;
- *principio de policentricidad* o existencia posible de varios centros.

Si en el funcionamiento de un hipertexto un cierto número de principios administran la indeterminación, otras modalidades estructuran aquellos referidos a la predeterminación. Así, con Balpe (1997) se pueden distinguir cuatro capas estructurantes en los dispositivos de un hipertexto:

- *el nivel 1* de informaciones propuestas en la tipología;
- *el nivel 2* de representaciones figuradas en la cartografía (árbol); ambos niveles (1 y 2) están presentes en la casi totalidad de los CD-ROM, y el hipertexto "modelo utilizador" corresponde a un gesto de relativa abertura de estos niveles predeterminados, en función de modelos aún preestablecidos de usuarios;

- *el nivel 3* de conceptualización de la obra; en el hipertexto automático, se desliza un nivel intermediario entre los precedentes, una cartografía de conceptos. Allí se gana la autoadaptación, pero se permanece todavía constreñido por la estabilidad de la información;

- *el nivel 4* de definición, el cual, con Internet, generaliza la abertura de los niveles precedentes y modifica la conceptualización en función de los deseos de cada usuario.

En tanto que perspectiva cognitiva, la hipertextualización aparece como un modelo de pensamiento particular. Si la lectura o el cine dinarrativo nos han aportado la ligazón paratáctica adherida a la linealidad, lo virtual generaliza la progresión por asociaciones, yuxtaposiciones, fragmentaciones, recomposiciones y sedimentaciones; sistematiza un mundo preciso de cognición. Los escépticos pensaron que era poco probable que un día se lo prefiriera a la lectura secuencial. Ellos olvidaron el otro lado de la interactividad: el posicionamiento gratificante de un lector que es autooperador de su conocimiento, un maestro de su propio recorrido de intelección.

2.2 Los regímenes de hipervisualización

Si los regímenes de hipertextualización trabajan sobre la dimensión de la inteligibilidad, por de pronto consustancial con lo virtual, los regímenes de hipervisualización abren todo aquello que es visible/audible. Al hipertexto se agrega la hiperescena como espacio de percepciones, que no aclara su dimensión conceptual de origen y transforma la imagen que se contempla en la problemática escópica.

Vueltos hacia la "realidad aumentada", los regímenes simuladores de lo fáctico virtualizado proponen modalizaciones de lo real con un poder fuerte de abstracción. La virtualidad se emancipa de lo real, se abstrae de ella: simula organismos, células, colectividades, emergencias, mutaciones, etc. La morfogénesis y el movimiento de los objetos virtuales simulados pueden, entonces, autonomizarse y entrar en relaciones de interactividad. La clonación universal es sin duda el punto de mira y el fantasma. El espacio de cualquier imagen deviene el lugar de existencia de objetos portadores de un flujo interactivo y un pensamiento de caos que visualiza fenómenos naturales, teorías científicas, figuras estéticas. Vida natural, vida artificial, vida abstracta se encuentran entonces gobernadas por sujetos autopoieticos (Varela 1979 [1989]).

Pero, los regímenes de hipervisualización se devuelven hacia el "imaginario aumentado":

es este uno de los aspectos paradójales de la simulación. La simulación permite, en efecto, tanto aproximarse a lo real como alejarse de él: la imagen de sín-

tesis puede también confundirse con una fotografía sí como permite ver la proyección de un objeto fractal cuatridimensional en un espacio de tres dimensiones (Couchot 1991: 42).

Al final, la simulación como modelización sistemática de lo viviente, de todas las categorías pensables de la percepción (visible, oculta, revelada, invisible, audible, inaudible, etc.) produce una ruptura epistemológica que desliza la representación hacia la presentación. En la representación se puede establecer que una entidad Y es puesta en lugar de una identidad X; en la presentación se puede dar la certeza indecible, colocar al observador en fenómeno, y no más delante de él, dar al objeto modalizado la capacidad de autoorganizarse. Sobre este punto Virilio ha tenido sin duda razón al señalar que "la modalización de la vida artificial toca a la existencia posible de una energía cinemática de la imagen" (Virilio 1993: 78); los regímenes simulativos buscan la "percepción aumentada" y la "afectividad aumentada". Cuando lo hacen manteniendo al observador en la ribera de su sitio, ellos permanecen como dispositivos de contemplación: estimulación, multipercepción, visión binocular en relieve, sonido tridimensional, etc. Pero, a menudo, basculan rápido regímenes inmersivos de hipersensibilización.

2.3. Los regímenes de hipersensibilización

Ambiente virtual, realidad artificial, teleexistencia (Japón), telesimbiosis (Francia). Con estos términos se intenta evocar experiencias complejas, experiencias físicas y sensoriales de penetración y de evolución en un universo virtual que implica al cuerpo —cuerpo prótesis— que se transforma en interfaz polisensorial de experiencias psicológicas o mentales.

El espectador está a la vez en la escena y en el afuera. Lo real, lo ficcional y lo virtual se mezclan. El desplazamiento es a la vez físico y mental. El dispositivo activado por el "especta-actor" es operador, y transformador, al mismo tiempo aparato, máquina, sistema, principio de organización, maquinación, realidad material y espacio mental. Breve conjunto de operaciones que intervienen como un enigma a domesticar, tanto como posible. Y el experimentador es sumergido en este ambiente real y virtual, próximo y lejano (caso de la telepresencia). En síntesis, los regímenes inmersivos buscan aumentar las capacidades de percepción, de motricidad —son "opto-activos" (Virilio, 1990)—, transformando nuestra relación con el cuerpo (capacidad sinestésica), el espacio-tiempo y las categorías fundamentales de la experiencia (lo inteligible, lo perceptible, lo afectivo).

2.4 Los regímenes estéticos de la hiperactualización

Hablar en la hora actual de estos regímenes es, sin duda, hipotético. De hecho, todas las categorías hermenéuticas tradicionales que sirven de base al trabajo estético deben ser revisadas. ¿En qué se transforma el autor cuando la paternidad individual y la unidad de la génesis se abren a una intervención aleatoria? ¿Y la noción de público de galerías, de museos y salas de espectáculo, cuando las instalaciones, el ambiente y otros lazos comunicacionales de lo virtual reclaman sitios específicos, semantizaciones privadas domiciliarias y redes? ¿Y la noción de obra construida, cerrada sobre su unidad de sentido y materialidad, cuando es sustituida por un modelo fabricado, un modelo de descubrimiento, un proceso inmaterial llevado a la metamorfosis, un hecho de comunicación autorreferente? En fin, ¿cómo interpretar lo que es de alguna manera aleatorio, abierto, indefinido, declinable, fuera de los límites? Las categorías de creatividad, subjetividad, expresividad entran en crisis.

3. CONCLUSIÓN

El orden de lo virtual intenta concretizar lo que es perceptible, inteligible y sensible, tanto lo que es difícil como lo que es paradójico, en un arte de los modelos, del programa, del cálculo, de los dispositivos y ambientes, reticulares o no. En un sentido, Modelo, Algoritmo, Programa serían los nuevos ídolos.

Si se acepta la idea de que los regímenes de lo virtual ponen en crisis los parámetros fundamentales de la representación, entonces, es necesario pensarlos como modelos de presentación, allí comprendida la distancia de identidades de dos fases, sensible e inteligible a la vez. Luego, es necesario abordarlos como regímenes escópicos, como espacios mentales, individuales y colectivos, de virtualización de la inteligencia; ellos nutren la utopía de un pensamiento visual y de una formación mnemotécnica de la humanidad que trabaja en un nuevo espacio público de inteligencia colectiva. Como lugares o sitios de experiencias inéditas —modelos arbóreos e hipertextuales, imágenes lábiles, proyecciones más o menos alienantes, experiencias multisensoriales más o menos desviadas— ellos nos abren a espacios-tiempos paralelos. Ellos inician mundos a partir de situaciones de experimentación que mezclan parámetros praxeológicos, estéticos y éticos. ¿Es necesario bautizar como “ultra-humano” el campo estético abierto por lo virtual, donde McLuhan sonreiría a Teilhard de Chardin? Más vale, parece, volver a descender de la “noosfera” de este último, o de la “mediaesfera” de Debray (1991), para bordear regíme-

nes escópicos más modestos y no abandonar el terreno, suficientemente incómodo, del “entre-mundo”.

Traducción de Rafael del Villar

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BALPE, J.-P. (1990) *Hyperdocuments, hypertextes, hypermédias*. París: Eyrolles.
 — (1997) “Hypertexte et interactivité”, *Hypertextes et hypermédias* 1 (1): 11-22.
 COUCHOT, E. (1989) *Les chemins du virtuel*. París: Cahiers du CCI.
 — (1991) “Entre le réel et le virtuel: un art d'hybridation”, *Dossiers de l'audiovisuel* 40, noviembre-diciembre.
 DEBRAY, R. (1991) *Cours de médiologie générale*. París: Gallimard.
 DELEUZE, G. y GUATTARI, F. (1980) *Mille plateaux*. París: De Minuit.
 JOST, F. (1995) “Le feint du monde”, *Réseaux* 72-73.
 LÉVY, P. (1990) *Les technologies de l'intelligence*. París: La Découverte.
 NEL, N. (1996) “Les régimes scopiques”, *Champs visuels* 1-2, marzo y junio.
 SIMONDON, G. (1969) “Du mode d'existence des objets techniques”. París: Aubie Montaigne.
 STIEGLER, B. (1997) “L'image discrète” en *Echographies de la télévision* de J. Derri-da y B. Stiegler (eds.). París: Galilée/INA.
 VARELA, F. (1979) *Principles of biological autonomy*. Amsterdam: North Holland. París: Seuil, 1989.
 VIRILIO, P. (1990) *L'inertie polaire*. París: Bourgois.
 — (1993) “Le privilège de l'oeil”, *Quaderni* 21.

ABSTRACT

This article is about a semiotic investigation of the changes in a new technology. The author propose the concept virtual escópico régimes: the virtual present, the new mechanism of the image that these changes transform in an intermediary between the real world and the fictional world. Finally they construct a contribution to a typology in the four type of intermediary that constructs the virtual mechanism: in the hyper-textual, hyper-virtual, hyper-sensitive and the aesthetic rules.

Noël Nel es profesor en Ciencias de la Comunicación e Información de la Université de Metz, U. F. R., Sciences Humaines et Arts, Département de Communications. Es autor de "Les régimes scopiques", en *Champs visuels* 1-2, 1996; "Généralité, séquentialité, esthétiques télévisuelles", en *Réseaux* 81, 1997, y editor de *Les enjeux du virtuel* (Paris: L'Harmattan, 2001). E-mail: noel.nel@worldonline.fr

Uma das características principais dos produtos concebidos especificamente para os novos meios digitais (hipermídia, vídeo games, realidade virtual, ambientes colaborativos baseados em rede etc.) reside no fato de os cenários e seres virtuais que aparecem na tela poderem ser a qualquer momento alterados, introduzidos, redistribuídos e destruídos pelo sujeito colocado na frente do computador para interagir com ele. A narrativa ou a situação que esse sujeito vai encontrar nos espaços e tempos simulados pelo computador não está mais definida *a priori*. Ela aparece, ao contrário, como um campo de possibilidades governado por um programa e, portanto, existe como um repertório de situações manejado por uma espécie de máquina de simulação, capaz de tomar decisões em termos narrativos, a partir de uma avaliação das ações exercidas por esse receptor ativo e imerso (o usuário) que vamos a partir de agora passar a chamar de *interator*. Em outras palavras, nos novos ambientes de imersão possibilitados pelos simuladores de acontecimentos virtuais, boa parte das estratégias narrativas que antigamente eram atribuídas a um *narrador* interno à diegese passam agora a ser assumidas por dois sujeitos simultaneamente: de um lado, o interator, sujeito físico que se deixa imergir na simulação, espécie de *demiurgo* que faz desencadear os acontecimentos na tela; de outro, um sujeito despersonalizado, de funcionamento automático, que Couchot (1998: 5-13) chama de *sujeito-SE* (*sujet-ON*), mais exatamente

MODOS DE AGENCIAMENTO E REGIMENS DE IMERSÃO NO CIBERESPAÇO

ARLINDO MACHADO

©2003 EDITORIAL GEDISA (BARCELONA) 167-176